

LECCIÓN 8

Notas para la Actividad Principal

Los/as profesores/as juegan un rol vital en la educación de la Ciencia de la Computación y en el apoyo a un ambiente de colaboración y vitalidad en la sala de clases. Durante las actividades en línea, el papel de el/la profesor/a es principalmente de estímulo y apoyo. Las lecciones en línea están pensadas para centrarse en el/la estudiante, por lo que los/as profesores/as deben evitar intervenir cuando se quedan atascados. Algunas ideas sobre cómo hacer esto son:

- Usar la programación en parejas cuando sea posible.
- Anime a los/as estudiantes con desafíos/preguntas para comenzar preguntándole a su compañero/a.
 - Las preguntas sin responder pueden ser escaladas a un grupo cercano, que podría ya tener la respuesta.
- Recuerde a los/as estudiantes usar el proceso de debugging antes que usted se acerque.
- Pida a los/as estudiantes que describan el problema que están viendo. ¿Qué se supone que debe hacer? ¿Qué hace? ¿Qué te dice eso?
- Recuerde a los/as estudiantes frustrados/as que la frustración es un paso en el camino del aprendizaje, y que la perseverancia tendrá sus frutos.
- Si un/a estudiante aún está estancado/a después de todo esto, hágale preguntas claves para hacer que los/as estudiantes identifiquen el error por ellos/as mismos/as.

Recomendación para el/la profesor/a:

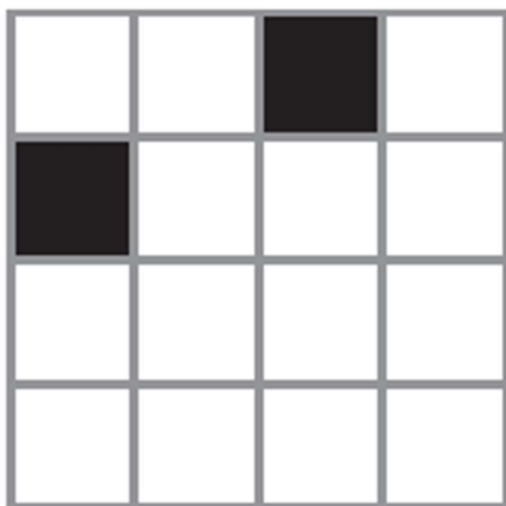
Enseñe a sus estudiantes la **forma correcta** de ayudar a sus compañeros/as:

- No sentarse en la silla de el/la compañero/a
- No usar el teclado de el/la compañero/a
- No tocar el mouse de el/la compañero/a
- Asegurarse de que el/la compañero/a le puede describir la solución en voz alta antes de que usted se retire.

1

Programación con Relevó

Relevó Imagen 1

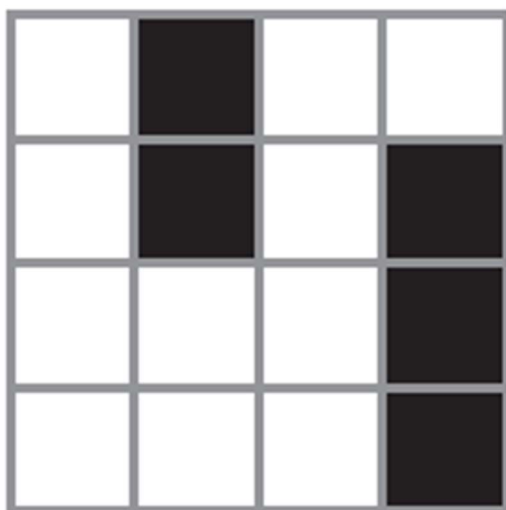


Revision 140710.1a

2

Programación con Relevó

Relevó Imagen 2

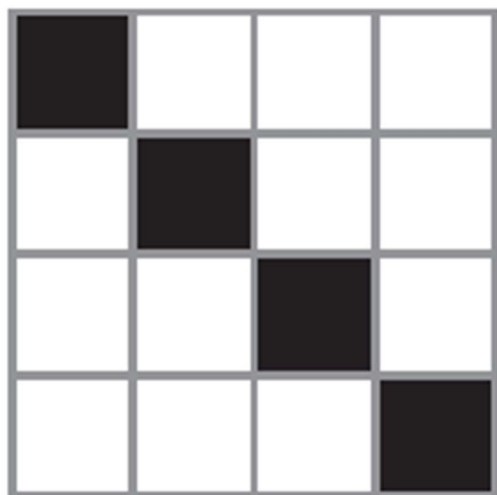


Revision 140710.1a

3

Programación con Relevé

Relevé Imagen 3

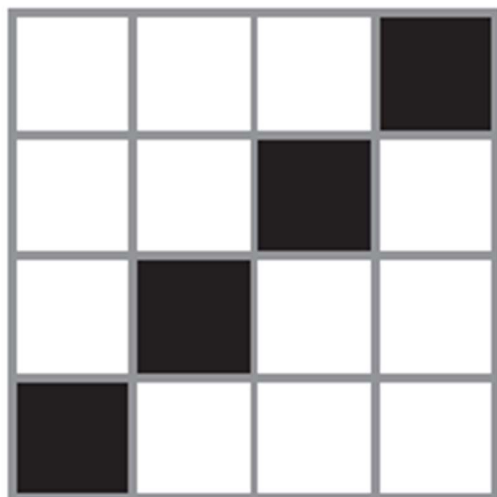


Revision 140710.1a

4

Programación con Relevé

Relevé Imagen 4

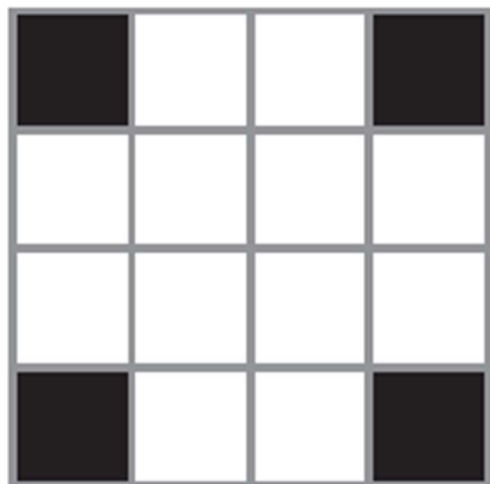


Revision 140710.1a

5

Programación con Relevé

Relevé Imagen 1

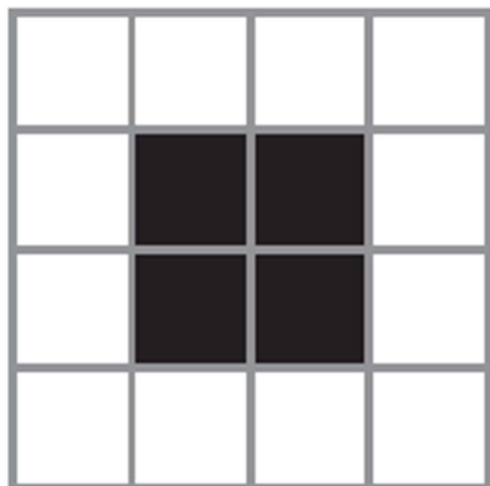


Revision 140710.1a

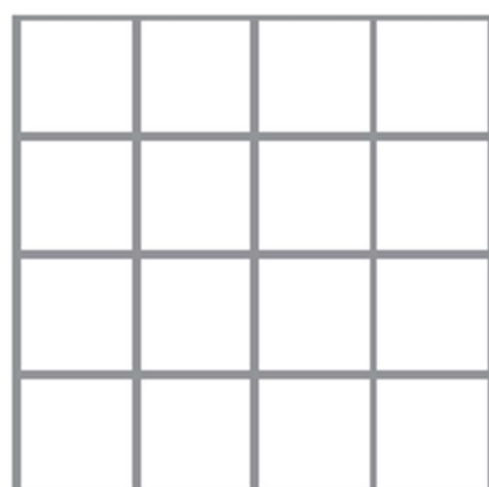
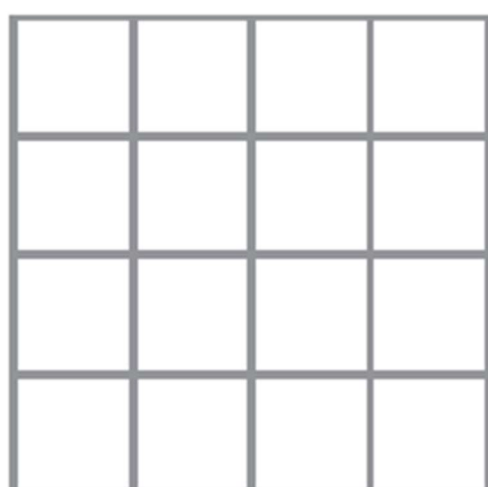
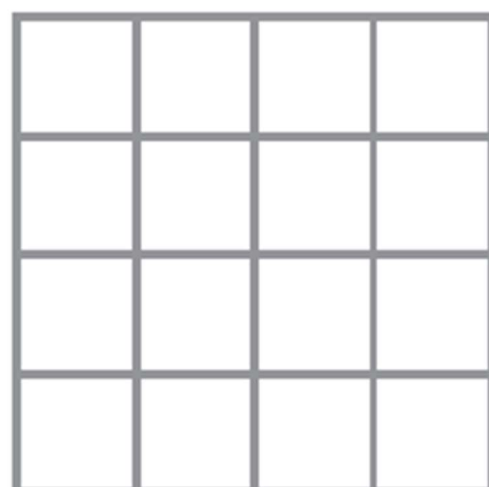
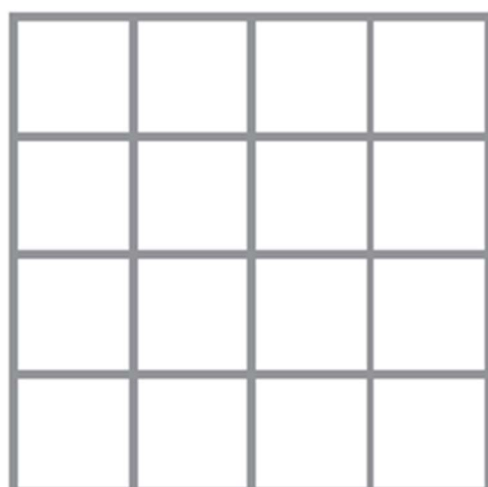
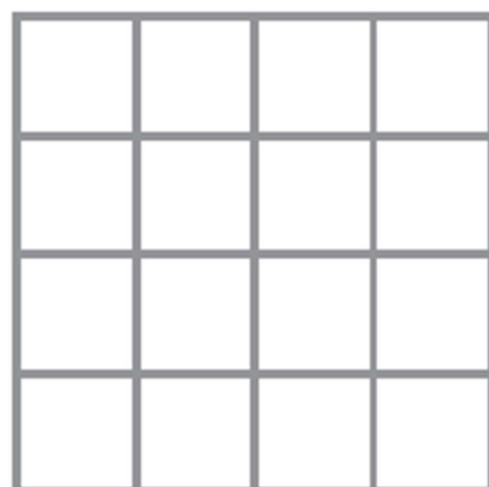
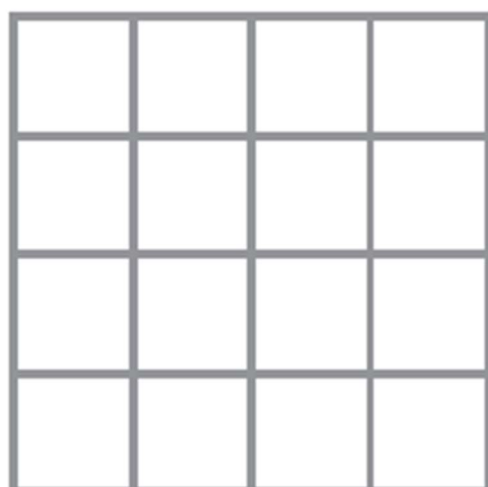
6

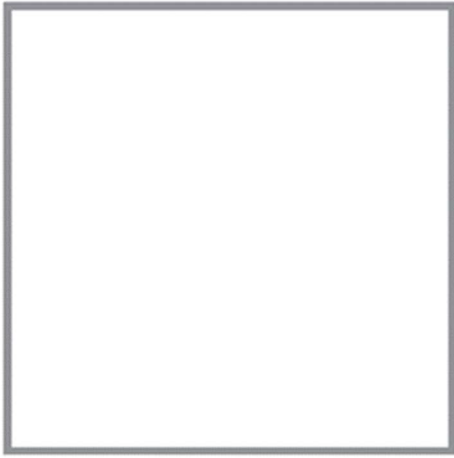
Programación con Relevé

Relevé Imagen 1



Revision 140710.1a







Sin Conexión

Nombre: _____

Fecha: _____

Bloques Sin Conexión

Laberinto C-F/Granjera/Abeja

